

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media *game clockwise* dalam mata pelajaran Bank Dasar. Hal tersebut menandakan berarti bahwa penggunaan media *game clockwise* memiliki pengaruh dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bank Dasar.

B. Saran

Selama proses penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan yang harus diperhatikan. Di antaranya terkait penyajian media *game clockwise* yang belum sepenuhnya mampu mencakup seluruh materi, masih adanya siswa yang kurang aktif selama pembelajaran, dan masih adanya siswa yang belum tertarik pada setiap masalah yang diberikan.

Dari beberapa pernyataan diatas, berikut beberapa saran peneliti bagi guru dan peneliti selanjutnya.

1. Bagi Guru dan Lembaga Sekolah
 - a. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media dalam setiap pembelajaran, karena media dapat menjadi pengantar pesan/materi dari guru kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi.
 - b. Bagi guru, diharapkan dalam setiap pembelajaran dapat lebih mempersiapkan pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam menangkap materi maupun treatment yang akan diberikan.

- c. Bagi lembaga sekolah diharapkan sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media.

2. Bagi Peneliti Selanjtnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan rasa senang siswa dan meningkatkan semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu mata pelajaran.
- b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif sehingga dapat meningkat motivasi belajar siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media *game clockwise* sehingga menjadi media game yang lebih baik dan dapat gunakan dalam berbagai macam mata pelajaran.